

GESPIELT VON:

VOLK:

ALTER:

BERUF:

SCHWÄCHE:

DRAGON BANE

ERSCHEINUNGSBILD & AUFTRETEN



NAME

SCHADENSbonus (STÄ)

SCHADENSbonus (GEW)

BEWEGUNG

TRAGLAST (MAX.)

TALENTE & ZAUBER

FERTIGKEITEN

INVENTAR

- ◇ _____ Akrobatik (GEW)
- ◇ _____ Ausweichen (GEW)
- ◇ _____ Bestienkunde (INT)
- ◇ _____ Darbietung (CHA)
- ◇ _____ Entdecken (INT)
- ◇ _____ Feilschen (CHA)
- ◇ _____ Fingerfertigkeit (GEW)
- ◇ _____ Fremdsprachen (INT)
- ◇ _____ Handwerk (STÄ)
- ◇ _____ Heilkunde (INT)
- ◇ _____ Heimlichkeit (GEW)
- ◇ _____ Jagen & Fischen (GEW)
- ◇ _____ Mythen & Legenden (INT)
- ◇ _____ Reiten (GEW)
- ◇ _____ Schwimmen (GEW)
- ◇ _____ Seefahrt (GEW)
- ◇ _____ Täuschen (CHA)
- ◇ _____ Überzeugen (CHA)
- ◇ _____ Wahrnehmung (INT)
- ◇ _____ Wildnisleben (INT)

KAMPFFERTIGKEITEN

- ◇ _____ Armbrüste (GEW)
- ◇ _____ Äxte (STÄ)
- ◇ _____ Bögen (GEW)
- ◇ _____ Hämmer (STÄ)
- ◇ _____ Messer (GEW)
- ◇ _____ Prügelei (STÄ)
- ◇ _____ Schleudern (GEW)
- ◇ _____ Schwerter (STÄ)
- ◇ _____ Speere (STÄ)
- ◇ _____ Stäbe (GEW)

SEKUNDÄRE FERTIGKEITEN

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

MEMENTO

KLEINKRAM

GOLDSTÜCKE

SILBERSTÜCKE

KUPFERSTÜCKE



RÜSTUNG

NACHTEIL BEI:

- ◇ HEIMLICHKEIT
- ◇ AUSWEICHEN
- ◇ AKROBATIK



HELM

NACHTEIL BEI:

- ◇ WAHRNEHMUNG
- ◇ FERNKAMPF

◇ SCHNELLE RAST ◇ KURZE RAST

WILLENSKRAFTPUNKTE (WP)

WAFFE/SCHILD

GRIFF

REICHWEITE

SCHADEN

HALTBARKEIT

MERKMALE

TREFFERPUNKTE (TP)

TODESWÜRFE

ERFOLGE

MISSERFOLGE
